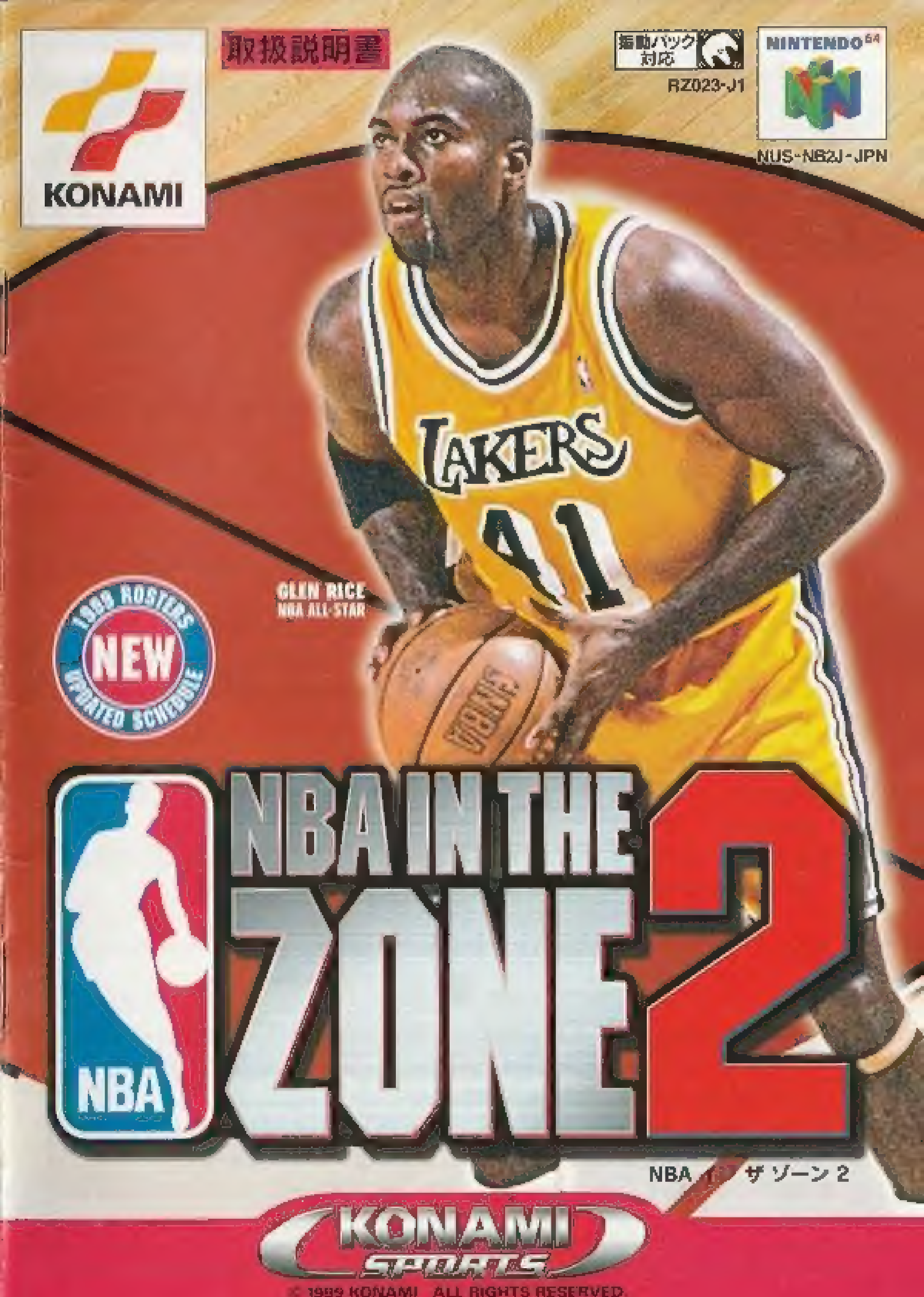

取扱説明書
KONAMI
振動パック対応
RZ023-J1
NINTENDO64
NUS-NB2J-JPN
LAKERS
GLEN RICE
NBA ALL-STAR
1999 ROSTERS
NEW
UPDATED SCHEDULE
NBA
NBA IN THE ZONE 2
NBA ザ ゾーン 2
KONAMI SPORTS

このたびはコナミの“NINTENDO 64”専用ソフト「NBA IN THE ZONE 2」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。ご使用前に取り扱い方、使用上の注意など、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は再発行いたしませんので、大切に保管してください。

健康上のご注意

⚠警 告

- 疲れた状態や、連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。
- ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面などを見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。
- ゲーム中にめまい・吐き気・疲労感・乗物酔いに似た症状などを感じた場合は、直ちに使用を中止してください。その後も不快感が続いている場合は医師の診察を受けてください。
- ゲームをしていて、手や腕に疲労、不快や痛みを感じた時は、ゲームを中止してください。その後も痛みや不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- 目の疲労や乾燥、異常に気づいた場合、一旦使用を中止し5分から10分の休憩をしてください。
- 他の要因により、手や腕の一部に障害が認められたり、疲れている場合には、ゲームをすることによって、悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。

⚠注 意

- 健康のため、ゲームをお楽しみになる時は、部屋を明るくしテレビ画面からできるだけ離れてご使用ください。
- 長時間ゲームをする時は、適度に休憩をしてください。めやすとして1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。

振動パックを使用される場合

⚠警 告

- 頭部・ひじ・ひざなどの骨部や顔および関節など、身体の各部に振動パックやコントローラを当てて使用しないでください。また骨粗鬆症と診断された方、骨や関節に疾患があり治療を受けている方は振動パックを絶対に使用しないでください。
- 指・手・手首・腕に骨折、脱臼、肉離れ、捻挫、などのけがをしているときは、振動パックを絶対に使用しないでください。振動パックの振動により、症状が悪化する可能性があります。
- 振動パックを利用して、連続して長時間遊ばないでください。めやすとして30分ごとに5分以上の休憩をしてください。

NBA IN THE ZONE 2

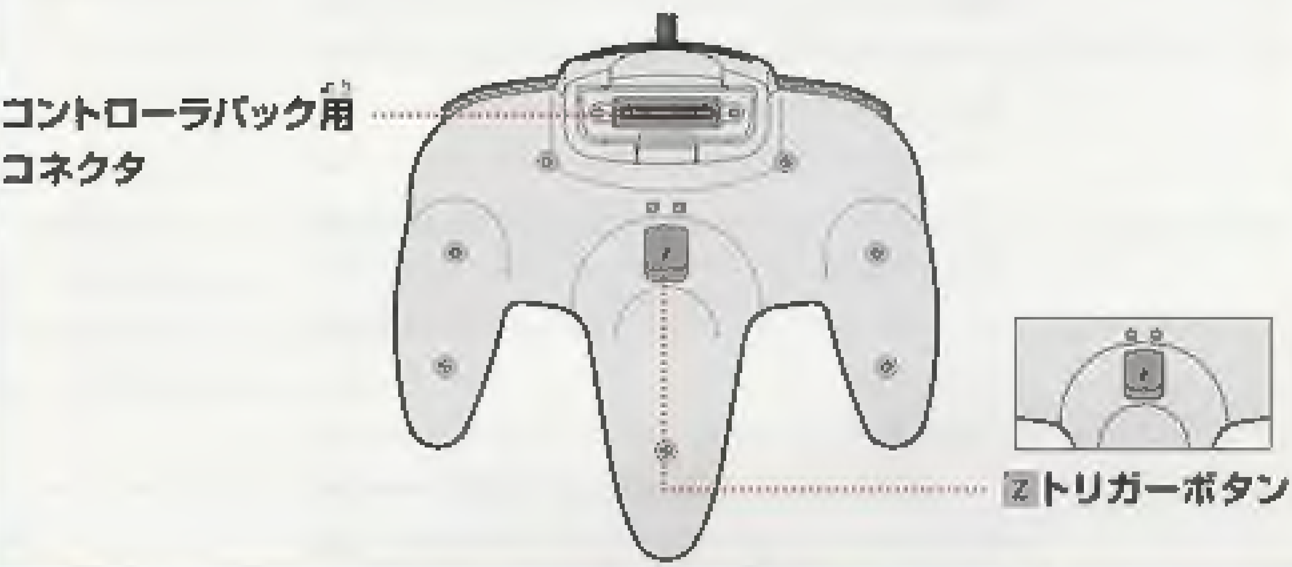
CONTENTS

本製品内で使用されている全ての写真と映像は、NBA1997-1998シーズンのものです。本製品内に登場するNBA選手は、1998年2月5日現在のものです。

NINTENDO 64 コントローラについて

コントローラ各部の名称





コントローラコネクタへの接続について

このゲームは1～4人でプレイできます。コントローラコネクタ1～4はそれぞれ1P～4Pコントローラのプレイヤーに対応しています。正しく接続しないとゲームができません。(1人プレイ時はコントローラコネクタ1に接続してください。)また、本体にコントローラを接続する場合やゲーム中にプレイ人数をかえたい場合は、一度電源を切ってから接続してください。電源を切らずにコントローラを接続しても操作はできません。

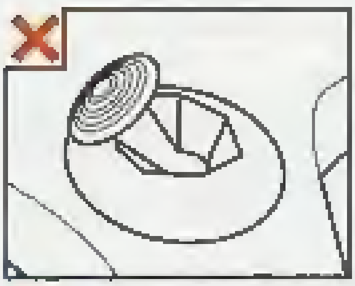
NINTENDO 64 コントローラを使用する上で、次のことに注意してください。

3Dスティックの機能

この3Dスティックは、スティックの傾斜角度と方向を読み取ることにより、微妙な操作ができるアナログ方式のスティックです。そのため、従来の十字キーでは表現しにくかったキャラクターなどの微妙な動きも可能になります。

＊NINTENDO 64本体の電源スイッチを入れる時に、コントローラの3Dスティックの部分に触らないでください。

＊本体の電源スイッチが入った時の、3Dスティックの位置を「ニュートラルポジション」と呼びます。



この時に、3Dスティックが傾いている場合(左上の図)、傾いた状態が「ニュートラルポジション」と設定されます。このようにニュートラルポジションの位置がズレた状態では、3Dスティックが正常に操作できなくなります。



正しいニュートラルポジションの位置(左下の図)に修正する場合、次の操作をしてください。

3Dスティックから指を離し、Lトリガーボタンと Rトリガーボタンを押しながらスタートボタンを押してください。

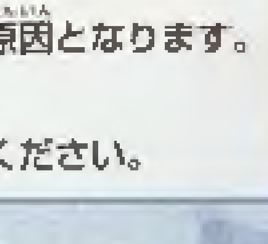
(再設定機能)

＊3Dスティック内部に液体や異物を入れないでください。故障の原因となります。もし誤って入った場合は、お買い上げ店にご相談ください。

＊3Dスティックの使用方法については、操作説明のページをご覧ください。

コントローラの握り方

「NBA IN THE ZONE 2」は試合中、コントローラをライトポジションで操作します。



★操作方法について→P.4~5、P.16~17

操作方法について

試合中のプレイヤーの操作方法です。Game Configでボタンの設定を変更できます。

★Game Config→P.31

オフェンス時



ポーズ、設定変更 (Start Button)
STARTボタン

フォーメーション (Control Button)
✚字キー
✚字キー＋L

方向、移動 (Control Stick)
3Dスティック

ダッシュ (Z Button)
Z

操作選手の切り替え (R Button)
R

サーチパス (R Button)
R ＋ C
Cボタンユニットをすぐに離す。

スクリーンに呼ぶ (R Button)
R ＋ C
Cボタンユニットを押しっぱなし。

ボールハイキープ (C Button)
C△

パワードリブル (C Button)
3Dスティック ＋ C▷
ボールを持っていない場合は、パワーステップ。

スピンムーブ (C Button)
3Dスティック ＋ C▷

ドリブルチェンジ (C Button)
C◁

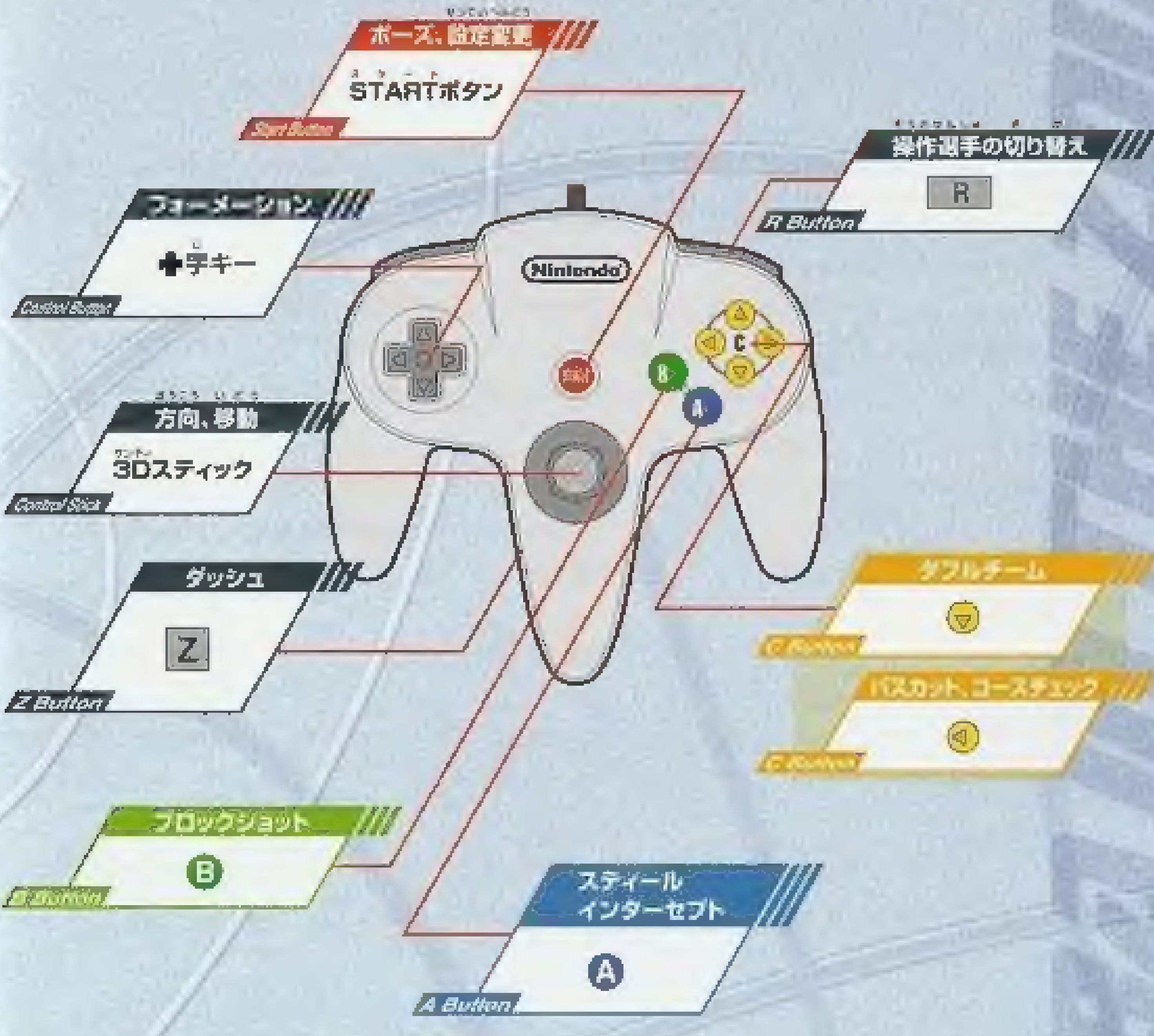
シュート、ジャンプ (B Button)
B
Bボタンでジャンプ、離すとシュート。

シュートフェイク (B Button)
B
すぐに離す。

パス (A Button)
A
Bボタンを押したままAボタンでジャンプパス。

ディフェンス時 NBA

◆ Lトリガーボタンは使用しません。



コントローラパックについて

「NBA IN THE ZONE 2」はコントローラパック(別売)を使うと、データのセーブ、ロードができるようになります。

「NBA IN THE ZONE 2」のデータ保存の内容

- 「Season」の試合データ、スタッツデータ
- 「Playoffs」の試合データ(スタッツデータはセーブされません)
- 「Options」、「Game Config」データ
- 各Set Up画面で変更したデータ(Edit選手含む)

コントローラ使用上のご注意

◆コントローラパックは別売です。

◆コントローラパックの使用に関してはコントローラパック付属の説明書をよく読んで、正しい使用方法でお使いください。

◆コントローラパックが装着されていないとデータの保存ができません。その場合、本体の電源を切るとデータは失われます。

◆ゲーム中のデータをバックアップするのは1Pコントローラパックのみです。本体の電源を入れる前に、必ず1Pコントローラにコントローラパックを差し込んでください。1Pコントローラ以外にコントローラパックが装着されていても、ゲームのデータはセーブされません。

ノート(セーブファイル)の作成

コントローラパックの保存領域は123ページにわかれています。
「NBA IN THE ZONE 2」は保存領域を全ページ必要とします。

1 タイトルデモの後、このゲームのノートがコントローラパックにない場合、STARTボタンでノート作成画面が表示されます。ノートを作成する場合は、「はい」を選んで、Ⓐボタンで決定します。

◆コントローラパックに他のゲームノートがある場合、ノートが作成できません。この場合、コントローラパックのノートの消去を行うか、新しいコントローラパックを用意してください。

★ノートの消去方法については、下の「コントローラパックのノートの消去」をご覧ください。

2 「いいえ」を選ぶとノートは作成されず、ゲームのデータはセーブできません。

コントローラパックメニュー

コントローラパックに保存されたノートをすべて確認することができます。
また、いらなくなったノートの消去も可能です。



1 コントローラパックを1Pコントローラに装着した状態で、STARTボタンを押しながら本体の電源を入れてください。コントローラパックメニュー画面が表示されます。

2 コントローラパックメニュー画面でセーブされたゲームデータ、コントローラ、コントローラパックの接続状態が確認できます。

■ コントローラパックのノートの消去

1 3Dスティックで消したいノートを選び、Ⓐボタンで決定します。

2 確認のメッセージが表示されますので、「YES」を選び、Ⓐボタンで決定します。

◆一度消去したノートは元にはもどらなくなりますので、ノートの消去はよく確認して行ってください。

コントローラパックのエラーメッセージについて

ノートの作成、ノートの消去等でエラーメッセージが表示された時は、下記の操作を行ってください。

■「空き容量が足りません。このままゲームを始めるとセーブする事が出来ません。セーブするためにはコントローラパックに123ページの空き容量が必要です。」

コントローラパックにある全てのデータを消去するか、新しいコントローラパックを用意してください。

■「コントローラパックが見つかりません。このままではセーブする事が出来ません。セーブするためにはコントローラパックを差し直してもう1度電源を入れ直してください。セーブを行わない場合はそのままⒶボタンでゲームを始めてください。」

コントローラパックが装着されていません。このままでもゲームはできますが、セーブができません。一度電源を切り、コントローラパックを装着してゲームをプレイすることをおすすめします。

■「コントローラパックに異常が見つかりました。正しく差し込まれていないか、データが正しくありません。」

このエラーメッセージは、コントローラパック自体が壊れた場合、もしくはノートが壊れ、なおかつそれが消せない場合、またどのエラーにも当てはまらない場合に表示されるメッセージです。
一度電源を切ってから、正しくコントローラパックを装着しなおすか、別のコントローラパックに差し替えてみてください。別のコントローラパックでノートがつくれる場合はエラーの起きたコントローラパックが壊れている可能性があります。コントローラパック付属の説明書をご確認ください。

振動パックについて

このソフトは振動パック(別売)に対応しています。
振動パックをコントローラに装着すると、ゲーム中にプレイヤーがダンクシュートを決めた時や、ファウルされた時などにコントローラが振動します。

振動パック使用時のセーブ、ロードについて

1Pコントローラに振動パックを装着した状態で本体の電源を入れると、試合は楽しめますがデータのセーブ、ロードはできません。1Pコントローラにコントローラパックを装着してから電源を入れてください。

★コントローラパックについて→P.6

セーブ、ロード終了後、画面の指示に従って振動パックを装着してください。

◆画面上で指示があるまで、ゲームの途中で振動パックを抜き差ししないでください。

振動パック使用上のご注意

◆振動パックは本体の電源が入ったままでも抜き差しできますが、取り扱いには十分注意してください。
◆振動パックの使用に関しては、振動パック付属の説明書をよく読んで、正しい使用方法でお使いください。
◆乾電池の取り扱いには十分注意してください。

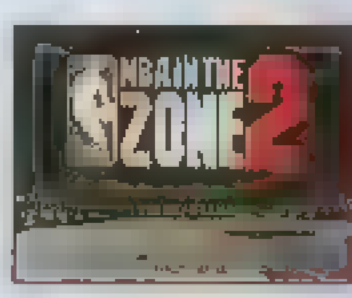
ゲームの始め方

ゲームの始め方

NINTENDO 64本体にカセットを正しくセットし、コントローラの接続、コントローラパックの装着の確認をしてください。コントローラコネクタ1～4はそれぞれ1P～4Pコントローラのプレイヤーに対応しています。

1 本体の電源を入れ、タイトル画面でSTARTボタンを押します。

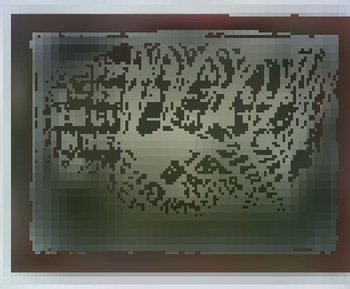
◆電源を入れる時、3Dスティックには触れないでください。



ノートがない場合は、ノート作成画面が表示されます。

★ノート(セーブファイル)の作成について →P.7

◆「いいえ」を選ぶと、ゲームは楽しめますがデータのセーブはできません。



2 「Main Menu」が表示されます。
「Main Menu」には「Mode」、「Options」、「Game Config」、「Load」が表示されます。
「Mode」を選び、Ⓐボタンで決定します。

★「Main Menu」の説明 →P.11



3 各ゲームモードを選び、Ⓐボタンで決定します。



Main Menuの説明

Mode

◆Exhibition [illegible] 対戦・協力プレイ ▶P.[illegible]

29チームの中から2チームを選んでプレイします。

◆Season [illegible] 対戦・協力プレイ ▶P.22

試合を勝ち抜き、プレイオフトーナメントに進出し、NBAチャンピオンを目指します。

◆Playoffs [illegible] 対戦・協力プレイ ▶P.24

試合数、参加チーム数、対戦の組み合わせを設定し、プレイオフトーナメントをプレイします。

◆All-Star [illegible] 対戦・協力プレイ ▶P.26

出場選手を自由に設定し、オールスター戦をプレイします。

◆3Point Shootout [illegible] 対戦プレイ ▶P.27

3Point Shootoutで、ゴールした得点を競います。

◆Stats ▶P.28

'97〜'98のスタッツ(チームやプレイヤーの成績、情報)を確認できます。

◆Schedule ▶P.28

'98〜'99のシーズンのスケジュールを確認できます。

◆Player Edit ▶P.29

選手のスタイル、タイプ、能力パラメータを自由に設定し、オリジナル選手を作成します。

Options ▶P.30

ゲーム設定、ルール設定等、試合中に関するオプションの設定ができます。

Game Config ▶P.31

「KEY CONFIG」、「SOUND」、「ANNOUNCE」の設定ができます。

Load ▶P.31

コントローラパックに保存された「Playoffs」「Season」の試合データをロードします。

Set Up

3Dスティック(✚字キー)⬆⬇で項目を選び、Ⓐボタンで各項目に進みます。変更をしなければ初期設定でゲームを行います。

◆対戦相手がCPUの場合、3Dスティック(✚字キー)⬅➡でCPUチームの設定ができます。

◆All-StarのSet UpについてはP.26の「All-Star」をご覧ください。



Orderについて

チーム内でのオーダー(スターティングメンバーの変更)ができます。

1 プレイヤーリストから入れ替えたい選手を選び、Ⓐボタンで決定します。

2 プレイヤーリストから入れ替える相手選手を選び、Ⓐボタンで決定。選手が入れ替わります。

◆Rトリガーボタンでゼッケン入力画面が表示され、ゼッケンナンバーの変更ができます。

◆Zトリガーボタンで選手の詳しいデータを見ることができます。

■ 登録解除の方法

プレイヤーリストから登録解除する選手を選び、Ⓐボタンで決定します。プレイヤーリスト最後尾の「REMOVE」を選び、Ⓐボタンで決定。チーム登録から解除されます。

◆登録解除された選手は「F.A.」選手になります。「F.A.」で選べばチームに再登録できます。

◆「F.A.」がいっぱいの時は、登録解除をすることができません。

◆「REMOVE」でプレイヤーリストの残り人数を5人以下にすることはできません。

Tradeについて

他のチームと選手をトレードします。

1 プレイヤーリストからトレードしたい選手を選び、Ⓐボタンで決定します。

2 チームセレクトからトレードする相手チームを選び、Ⓐボタンで決定します。

3 トレードする相手チームのプレイヤーリストからトレードする選手を選び、Ⓐボタンで決定します。

4 ゼッケン入力画面で(0〜99・00〜09)からゼッケンナンバーを選び、Ⓐボタンで決定します。

◆すでにチーム内で使用されているゼッケンナンバーは選ぶことができません。

F.A.(フリーエージェント)について

F.A.選手を登録することができます。

◆チームに登録できる選手は15人までです。プレイヤーリストに空きがない場合は登録できません。その場合、選手の登録解除を行い、プレイヤーリストに空きを作ってください。

★登録解除の方法について→P.12

1 「F.A.1」、「F.A.2」を選び、Ⓐボタンで決定します。

2 F.A.選手リストから登録する選手を選び、Ⓐボタンで決定します。

◆Player Editで作成したエディットプレイヤーもリストに表示されます。

3 ゼッケン入力画面で(0~99・00~09)からゼッケンナンバーを選び、Ⓐボタンで決定します。

◆すでにチーム内で使用されているゼッケンナンバーは選ぶことができません。

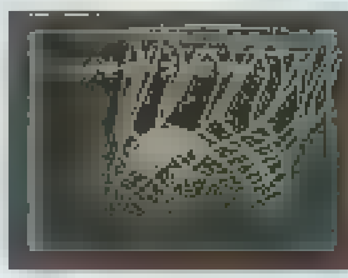
Save/Loadについて

Set Up画面で変更した(Order、Trade、F.A.)データと、「Player Edit」で作成したエディットプレイヤーのセーブ、ロードができます。

◆データのセーブ、ロードをする場合は本体の電源を入れる前に、必ず1Pコントローラにコントローラパックを装着してください。

★Player Editについて→P.[redacted]

1 「Save」、「Load」を選び、Ⓐボタンで決定します。



2 確認のメッセージが表示されますので、「はい」を選び、Ⓐボタンで決定します。

◆このゲームのノートを作らずにゲームを始めた場合、データのセーブはできません。

Set Upの終了

「O.K.」を選び、Ⓐボタンで決定すると、Formation Select画面に進みます。

◆この時、2ND ROAD UNIFORMのあるチームをAWAYに選んだ場合は、UNIFORM SELECTウインドウが表示されます。3Dスティック(+字キー)↑↓でユニフォームを選び、Ⓐボタンで決定してください。

Formation Select

Formation Select画面でオフェンスのフォーメーションを変更することができます。

◆試合中にポーズ画面の「FORMATION CHECK」でフォーメーションを確認することができます。
また、ポーズ画面の「GAME CONFIG」で、「Formation」を選ぶと、フォーメーションを変更できます。

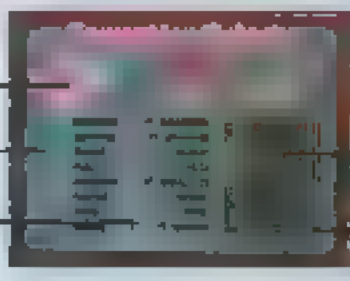
★Pause画面について →P 18

オフェンス時のフォーメーションについて

オフェンス時のフォーメーションは30種類あり、「✚字キー」と「✚字キー＋Lトリガーボタン」の8ヵ所に振り分けることができます。設定をしなければ初期設定でゲームを行います。

◆複数のボタンに同じフォーメーションを設定することもできます。

◆複数のプレイヤーが同じチームを選んだ場合は、同じフォーメーションを使用することになり、プレーヤー別に設定することはできません。



フォーメーション変更の仕方

1 3Dスティック（✚字キー）⬆⬇で変更するボタンを選び、⬅➡でフォーメーションを変更します。フォーメーションパターンに次のページがある場合、Rトリガーボタンでページを送り、Lトリガーボタンでページが戻ります。

2 変更が終了したら「O.K.」を選び、Ⓐボタンで決定します。

◆複数のプレイヤーで違うチームを選んだ場合は、「HOME」、「AWAY」の順に設定します。

ディフェンス時のフォーメーションについて

ディフェンス時のフォーメーションは4種類あり、全てのチーム共通です。

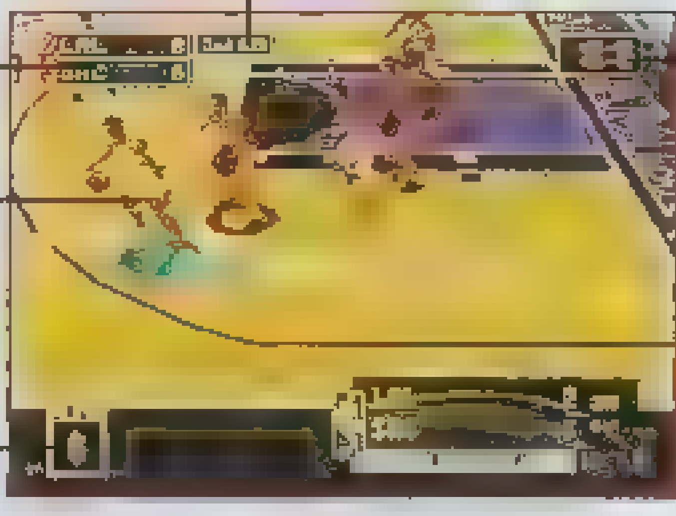
◆ディフェンス時のフォーメーションのボタンの振り分けは、変更することはできません。

ディフェンス時のフォーメーション

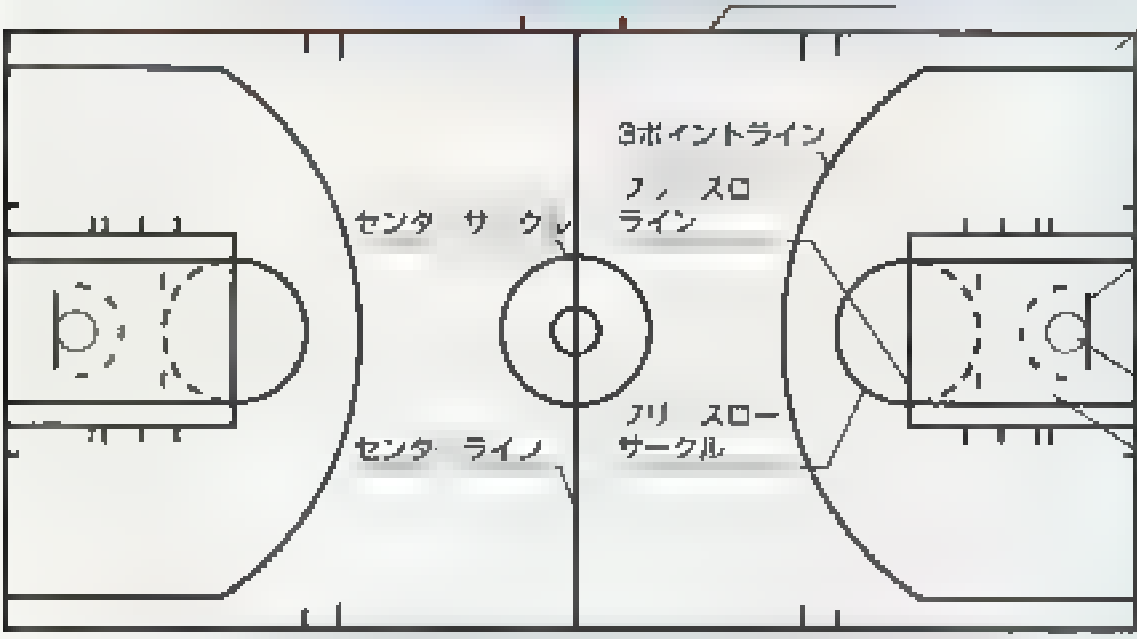
✚字キー⬆・・・クォーターコートプレス（フロントコートの半分でマンツーマン）
✚字キー⬇・・・ハーフコートプレス（フロントコートの全部でマンツーマン）
✚字キー⬅・・・3/4コートプレス（バックコートの半分とフロントコートでマンツーマン）
✚字キー➡・・・フルコートプレス（コート全部でマンツーマン）

ゲーム画面

試合画面の説明



コートの名称



選手ポジションの名称

C センター
PG ポイントガード
SG シューティングガード
SF スモールフォワード
PF パワーフォワード

試合中の操作

★ 3Dスティックは特に指定がない場合は全方向に対応しています。

プレイヤーの基本操作

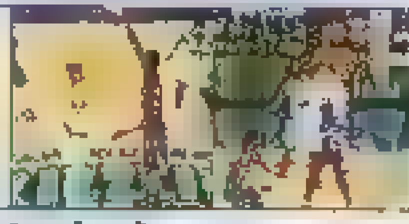
方向、移動

3Dスティック



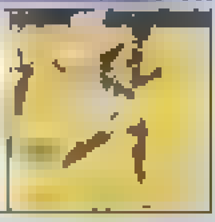
ジャンプボール/リバウンドキャッチ

B



ダッシュ

3Dスティック + Z



操作選手の切り替え

R

ボールに近い選手に切り替わります。

3Dスティック + R

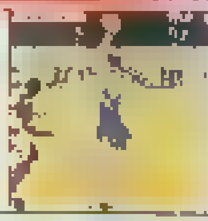
3Dスティックを入れた方向の選手に切り替わります。

オフェンス時の操作

パス

A

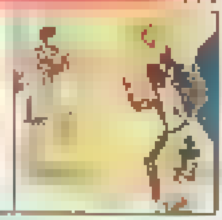
ⓑ+ⓐでジャンプパス。



サーチパス

R + C

Cボタンユニットをすぐに離す。



パワードリブル/パワーステップ

3Dスティック + ▽

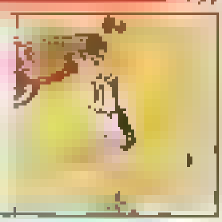
ボールを持っていない場合、パワーステップ。



シュートフェイク

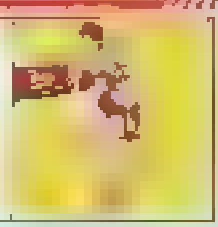
B

すぐに離す。



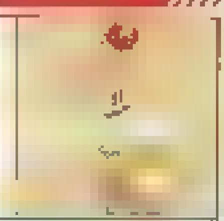
ドリブルチェンジ

◁



ボールハイキープ

△



スピンムーブ

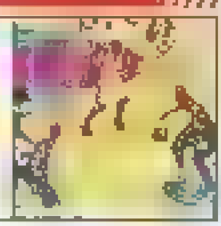
3Dスティック + ▷



スクリーンに呼ぶ

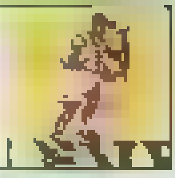
R + C

Cボタンユニット押しっぱなし

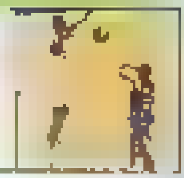


ディフェンス時の操作

Ⓐ



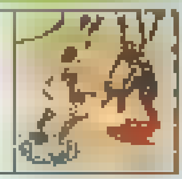
Ⓑ



◁



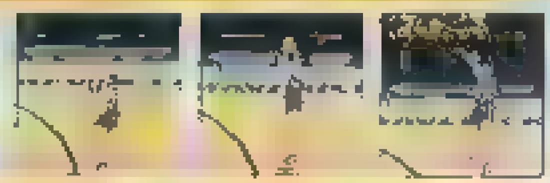
▽



シュートの操作

Ⓑ

ボタンでジャンプし、離すとシュートします。



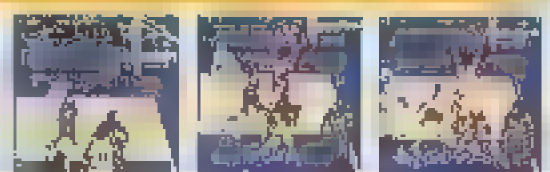
Ⓑ

ダンクステップ中にⒷボタン



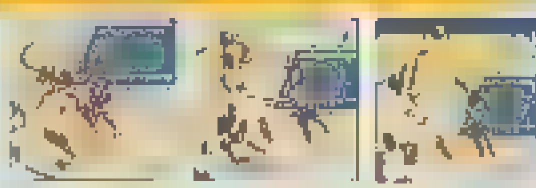
Ⓑ

跳ね返ったボールにタイミングを合わせてⒷボタン。



◎ + Ⓑ

ゴール反対方向に3Dスティックを入れ、Ⓑボタン



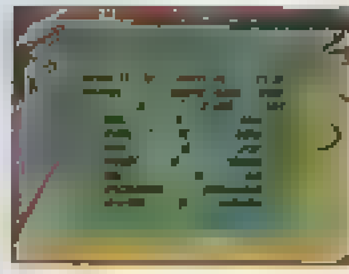
◎ + Ⓑ

ゴールに背を向けた状態でゴール方向に3Dスティックを入れ、Ⓑボタン。



ポーズメニュー

試合中、STARTボタンを押すとポーズ画面が表示されます。
ポーズ画面で、試合設定の変更やタイムアウトをとることができます。
変更して試合に戻る場合は、「EXIT」を選び、Ⓐボタンで決定します。
設定を変更しない場合は、STARTボタンかⒷボタンでキャンセルです。



TIME OUT …………………… 自分のチームがボールを所有している時、選手の交代ができます。各チームとも規定プレイ時間内に計7回のタイムアウトをとることができます。ただし、第4クォーターでは最高4回までしかタイムアウトをとることができません。
オーバータイムに入ると、それまでの残りタイムアウト数にかかわらず、計3回のタイムアウトをとることができます。タイムアウト残り回数は、タイムアウトの横に表示されます。

◆タイムアウトの回数制限は「Options」の「TIME OUT LIMIT」で変更できます。

■ 選手交代の方法

「TIME OUT」または「MEMBER CHANGE」を選び、Ⓐボタンで決定します。現在プレイしている5人の中から交代する選手を選び、Ⓐボタンで決定します。次に入れ替える選手を選び、Ⓐボタンで決定。選手が交代します。（ポジションチェンジも同様です。）

REPLAY …………………… 試合中のリプレイ表示をON/OFFで設定できます。
CAMERA OPTIONS ………… 視点の変更ができます。
MEMBER CHANGE ………… ファウル時等に選手の交代ができます。
INSTANT REPLAY ………… 試合のプレイを再生できます。

★INSTANT REPLAYについて →P.19

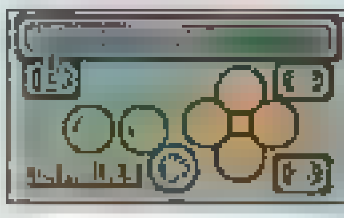
GAME CONFIG …………… キーコンフィグ、サウンドの設定、アナウンス、フォーメーションの変更ができます。

★Game Configについて →P.31 ★Formation Selectについて →P.14

FORMATION CHECK ……… ✚字キーとLトリガーボタンに割り当てたフォーメーションの確認ができます。
RETRY ………………………… 試合をやり直します。
GAME QUIT ……………… 試合を終了します。
EXIT …………………………… 試合に戻ります。

■ INSTANT REPLAYについて

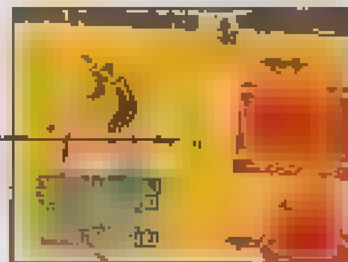
試合中、STARTボタンを押すとポーズ画面が表示されます。「INSTANT REPLAY」を選ぶと、試合のプレイを再生できます。もう一度STARTボタンを押すとポーズ画面に戻ります。



Ⓐボタン …………………… 再生
Ⓑボタン …………………… 一時停止
Ⓒボタンユニット …… 巻き戻し
Ⓒボタンユニット …… 早送り
Ⓒボタンユニット …… コマ送り再生
Ⓒボタンユニット …… コマ送り逆再生
Lトリガーボタン …… CAMERA VIEWの変更
✚字キー ………… ウインドウ表示位置の変更と表示OFF

■ INSTANT REPLAY時のカメラと視点の動きの変更

Lトリガーボタンで CAMERA VIEWを「MANUAL」に合わせると、カメラと視点の位置を変更できます。


画面の視点

カメラの動き

Zトリガーボタン ＋Ⓐボタン、Ⓑボタン ………… カメラの高さ上下移動
Zトリガーボタン ＋Ⓒボタンユニット 、 …… 視点を中心に回転
Zトリガーボタン ＋Ⓒボタンユニット 、 …… 視点を中心にズーム

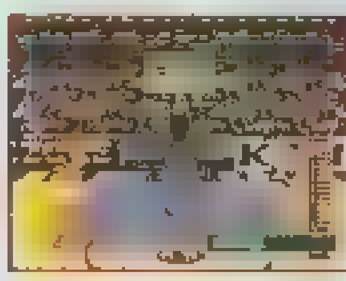
視点の動き

Rトリガーボタン＋Ⓒボタンユニット 、 …… 視点の左右移動
Rトリガーボタン＋Ⓒボタンユニット 、 …… 視点の前後移動

フリースローの操作

3Dスティック⬇で構え、Ⓐボタン連打でパワー調整をし、タイミングを合わせて3Dスティックを離すとボールを投げます。

◆3Dスティックの傾きや引き具合は成功に影響しません。



クォーター終了／試合終了

クォーター終了時と試合終了時に試合のスタッツが表示されます。

■ スタッツの項目と見方



- 1st Quarter ………… 1st クォーターのスタッツの確認ができます。
  2nd Quarter ………… 2nd クォーターのスタッツの確認ができます。
  3rd Quarter ………… 3rd クォーターのスタッツの確認ができます。
  4th Quarter ………… 4th クォーターのスタッツの確認ができます。
  Over Time ………… Over Time時のスタッツの確認ができます。
  Game ………… 終了したクォーターのトータルスタッツの確認ができます。
  97-98Season ………… '97〜'98年のスタッツの確認ができます。
- Player Stats ………… 選手のスタッツの確認と、クォーター間のメンバーチェンジができます。
- Continue ………… 次のクォーターに進みます（4th クォーター終了時は次に進みます。）

■ 選手スタッツの見方

3Dスティック（✚字キー）←→でチームを選び、↑↓で選手を選ぶと、選手のスタッツを見ることができます。また、クォーター間のメンバーチェンジができます。3Dスティック（✚字キー）↑↓で入れ替えたい選手を選び、Ⓐボタンで決定します。次に入れ替える相手選手を選び、Ⓐボタンで決定。選手が入れ替わります。

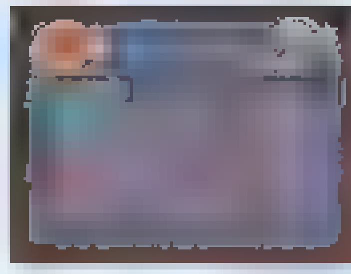


Exhibition

29チームの中から2チームを選んでプレイします。

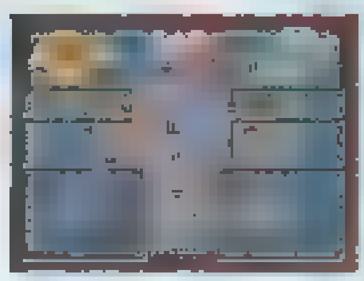
1 3Dスティック（✚字キー）⬆⬇で対戦する2チームを選び、⬅➡で「HOME」、「AWAY」どちらでプレイするかを選び、Ⓐボタンで決定します。

◆「HOME」「AWAY」どちらも選ばなかった場合は、CPU操作となり、試合を観戦することができます。



2 Set Up画面でチームオーダーを変更することができます。また、エディットプレイヤーを使用することもできます。「O.K」を選び、Ⓐボタンで決定します。

★Set Upについて→P.12



3 Formation Select画面でフォーメーションを変更することができます。「O.K」を選び、Ⓐボタンで決定すると、試合が始まります。

★Formation Selectについて→P.14



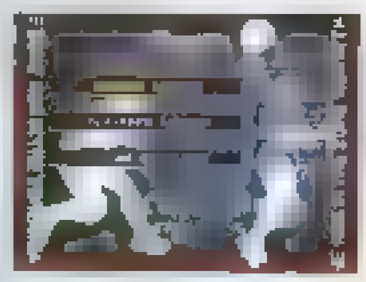
◆試合開始前に、振動パックが装着されていない場合、振動パック装着メッセージが表示されます。振動パックを使用してプレイする場合は、コントローラに振動パックを装着してください。

Exhibitionの終了画面

画面の最後に「RETRY/END」の選択が表示されます。
もう一度プレイする場合は「RETRY」を選んでください。試合直前の画面に進みます。
ゲームを終了する場合は「END」を選んでください。「Main Menu」に戻ります。

試合を勝ち抜き、プレイオフトーナメントに進出し、NBAチャンピオンを目指します。

1 ゲーム数、プレイオフ試合数、トレードデッドラインを設定します。
3Dスティック（✚字キー）⬆⬇で項目を選び、⬅➡で設定します。
「OK」を選び、Ⓐボタンで決定します。



- ●SEASON LENGTH（ゲーム数）……………… 50、82、56、28試合から選びます。
- ●PLAYOFFS LENGTH（プレイオフ試合数）
  - 5-7-7-7 ……………… 1回戦は3勝先取、後はファイナルまで4勝先取。
  - 3-5-5-5 ……………… 1回戦は2勝先取、後はファイナルまで3勝先取。
  - 1-3-3-3 ……………… 1回戦は1勝先取、後はファイナルまで2勝先取。
  - 1-1-1-1 ……………… ファイナルまで、全て1戦勝負。
- ●TRADE DEADLINE …… 「ON」にするとトレード期限が設定されます。

2 チーム選択画面でⒶボタンを押してエントリーします。3Dスティック（✚字キー）⬅➡でチームを選び、Ⓐボタンで決定します。

3 「Schedule」が表示されます。シーズンのスケジュールの確認、シミュレートができます。



スケジュール

チーム選択

- ●試合結果（得点）……………… シミュレートした時の試合結果（得点）を表示します。
- ●チーム選択 ……………… 3Dスティック（✚字キー）⬅➡でチームを選択します。
  - USER TEAM SCHEDULE ‥ ユーザーチームのみの試合スケジュールが表示されます。
  - ALL TEAM SCHEDULE ‥ 全てのNBAチームのスケジュールが表示されます。
- ●Schedule ……………… 選んだチームのスケジュールを3Dスティック（✚字キー）⬅➡で順番に確認します。
- ●Stats ……………… シーズン中と'97～'98シーズンのスタッツを見ることができます。
- ●Simulate ……………… 試合をシミュレーションし、試合結果を出します。
- ●Reset ……………… ユーザーチームの中で、行っていない一番早い試合スケジュールまでスキップします。
- ●OK ……………… Set up画面に進みます。

4 Set Up画面でチームオーダーを変更することができます。また、エディットプレイヤーを使用することもできます。「OK」を選び、Ⓐボタンで決定します。

★Set Upについて→P.12

5 Formation Select画面でフォーメーションを変更することができます。「OK」を選び、Ⓐボタンで決定すると、試合が始まります。

★Formation Selectについて→P.14

◆試合開始前に、振動パックが装着されていない場合、振動パック装着メッセージが表示されます。振動パックを使用してプレイする場合は、コントローラに振動パックを装着してください。

Season内のStatsについて

「Season」の「Stats」(98-99Season)は、プレイヤーの設定や成績によって変動します。

- ●97-98Season ………… '97～'98年のスタッツの確認ができます。(変動しません。)
- 98-99Season ………… ゲーム進行中のスタッツの確認ができます。
- ●Team Select ………… チームを選択します
- Player Stats ………… 選手を選択し、スタッツの確認ができます。
- Team Info. ………… チームの情報の確認ができます。
- Standings ………… 勝敗の確認ができます。
- Leaders ………… '97～'98年、'98～'99年の得点などのランキングの確認ができます。
- ●Exit ………… 「Schedule」に戻ります。

Season内の試合終了後

1 試合終了後、画面の最後に「SAVE/NEXT/END」の選択が表示されます。
セーブする場合は「SAVE」を選び、Ⓐボタンで決定します。3Dスティック(✚字キー)↑↓でセーブするファイルを選び、Ⓐボタンで決定します。

◆「Season」のデータは2つまでセーブできます。

◆すでにデータが2つセーブされている状態で新しくセーブすると、元のデータに上書きされます。「データ1」、「データ2」とちらか選んで上書きしてください。

◆このゲームのノートを作らずにゲームを始めた場合、データのセーブはできません。

2 続けて「Season」をプレイする場合は「NEXT」を選び、Ⓐボタンで決定します。
ゲームを終了する場合は「END」を選び、Ⓐボタンで決定。「Mode」に戻ります。

◆セーブしないで終了すると、プレイしたデータが失われてしまいますので、十分注意してください。

Playoffs

試合数、参加チーム数、対戦の組み合わせを設定し、プレイオフトーナメントをプレイします



1 参加チーム数・プレイオフ試合数をそれぞれ設定します
3Dスティック(✚字キー)⬆⬇で項目を選び、⬅➡で設定します。
「OK」を選び、Ⓐボタンで決定します
●FIRST ROUNDS 16/CONFERENCE SEMI-FINALS 8/
CONFERENCE FINALS 4 (参加チーム数)
……………………………16、8、4チームから選びます。
●SERIES LENGTH(プレイオフ試合数)
5-7-7-7……………………………1回戦は3勝先取、後はファイナルまで4勝先取。
3-5-5-5……………………………1回戦は2勝先取、後はファイナルまで3勝先取。
1-3-3-3……………………………1回戦は1戦勝負、後はファイナルまで2勝先取。
1-1-1-1……………………………ファイナルまで、全て1戦勝負

2 チーム選択画面でⒶボタンを押してエントリーします。3Dスティック(✚字キー)⬅➡でチームを選び、Ⓐボタンで決定します。

3 WEST、EASTそれぞれの順位表が表示され、各順位のチームの入れ替えが行えます。
◆STATS……………………………97～98シーズンのスタッツデータを見ることができます
◆Simulate…………………………試合をシミュレーションし、試合結果を出します

4 Set Up画面でチームオーダーを変更することができます。また、エディットプレイヤーを使用することもできます。「OK」を選び、Ⓐボタンで決定します
★Set Upについて→P.12

5 Formation Select画面でフォーメーションを変更することができます。「OK」を選び、Ⓐボタンで決定すると、試合が始まります。
★Formation Selectについて→P.14

◆試合開始前に、振動パックが装着されていない場合、振動パック装着メッセージが表示されます。振動パックを使用してプレイする場合は、コントローラに振動パックを装着してください

Playoffsメニューについて

- Team Select …………… チームを選択します。
- Player Stats …………… 選手を選択し、スタッツの確認ができます。
- Team Info …………… 全29チームの情報を見ることができます。
- Standings …………… 勝敗の確認ができます。
- Leaders …………… 得点などのランキングを見ることができます。
- Exit …………… トーナメント表に戻ります。

Playoffs試合終了後のメニュー

1 試合終了後、画面の最後に「SAVE/NEXT/END」の選択が表示されます。
セーブする場合は「SAVE」を選び、Ⓐボタンで決定します。3Dスティック（✚字キー）⬆⬇でセーブするファイルを選び、Ⓐボタンで決定します。

◆「Playoffs」のデータは2つまでセーブできます

◆すでにデータが2つセーブされている状態で新しくセーブすると、元のデータに上書きされます。「データ1」、「データ2」どちらか選んで上書きしてください。

◆このゲームのノートを作らずにゲームを始めた場合、データのセーブはできません。

2 続けて「Playoffs」をプレイする場合は「NEXT」を選び、Ⓐボタンで決定します。
ゲームを終了する場合は「END」を選び、Ⓐボタンで決定。「Mode」に戻ります。

◆セーブしないで終了するとプレイしたデータが失われてしまいますので十分注意してください。

All-Star

出場選手を自由に設定し、オールスター戦をプレイします。



1. 3Dスティック（✚字キー）⬅➡で「HOME」、「AWAY」を選び⬆⬇で「WEST」、「EAST」を選びます。「O K」を選び、Ⓐボタンで決定します。

2. Set Up画面でチームオーダーを変更することができます。設定をしなければランダムでオーダーを決定します。「O K」を選び、Ⓐボタンで決定します。
   - ◆All-StarのSet Up画面では「F A」、「Save」、「Load」は選ぶことができません。
   - ◆「Member」の入れ替え方法については、下の「Memberについて」をご覧ください。
   - ★Set Upについて→P.12

3. Formation Select画面でフォーメーションを変更することができます。「O.K」を選び、Ⓐボタンで決定すると、試合が始まります。
   - ★Formation Selectについて→P.14

◆試合開始前に、振動パックが装着されていない場合、振動パック装着メッセージが表示されます。振動パックを使用してプレイする場合は、コントローラに振動パックを装着してください。

Memberについて

プレイヤーリストから入れ替えたい選手を選び、Ⓐボタンで決定します。チームセレクトから選手を選び、Ⓐボタンで決定します。プレイヤーリストから入れ替える相手選手を選び、Ⓐボタンで決定。選手が入れ替わります。

All-Star Gameが終了したとき

画面の最後に「RETRY、END」の選択が表示されます。
もう一度プレイする場合は「RETRY」を選んでください。試合直前の画面に進みます。
ゲームを終了する場合は「END」を選んでください。「Main Menu」に戻ります。

3Point Shootout

制限時間内に、3ポイントラインの周囲5ヵ所から25球をシュートして得点を競い合います。



1 プレイしたいモードを選び、Ⓐボタンで決定します。

- Practice ……………… 1人プレイ(1戦のみ/1人1画面)
- Exhibition ……………… 2選手対戦プレイ(1戦のみ/分割画面)
- Tournament ……………… 8選手勝ち抜きトーナメント

2 プレイヤーを選びます。

- Random ……………… Ⓐボタンを押すたび、ランダムに表示されます。
- Custom ……………… 入れ替えたい選手を選び、Ⓐボタンで決定します。リストが表示されますので、⬅➡でチームを選び ⬆⬇で選手を選んでⒶボタンで決定します。設定が終われば、Ⓑボタンを押してください。

3 「Controller」を選びます。カーソルを操作する選手にあわせ、Ⓐボタンで決定します。

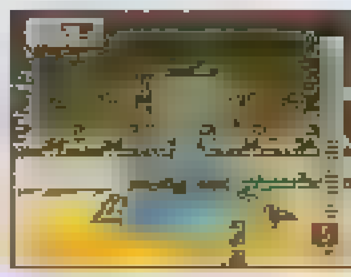
◆ コントローラアイコンが点灯しているコントローラは、CPU操作になります。

4 「O.K」を選び、Ⓐボタンで決定すると、試合が始まります。

ルール

60秒以内に25球をシュートして 得点を競い合います。
1ゴールごとに1ポイント獲得。各ラックの最後のボールを入れると、2ポイント獲得となります。
最高得点は30ポイントで、得点の多い方が勝者となります。

操作方法



Ⓐボタンでボールをとり、3Dスティック⬇でジャンプします。タイミングを計り、ジャンプの高さのポイントを見極めて、3Dスティックを離すとボールを投げます。

◆シュートの正確さは3Dスティックの左右の傾きと、ボールを手放すタイミングで決定します。

Tournamentについて

「Tournament」のみ8選手で対戦するトーナメントモードです。ルールは他のモードと同じですが、同点で順位決定が必要な場合はプレイオフになります。(制限時間は24秒です)
各ラウンド終了時に上位の選手が次の試合に進みます。

- ファーストラウンド ……… 29チームの中から8選手を選んでプレイします。
- セミファイナル ……………… ファーストラウンドを勝ち進んだ4選手で競い合います。
- ファイナル ……………… セミファイナルを勝ち進んだ2選手で決勝を競い合います。

Stats/Schedule

Stats

3Dスティック(✚字キー)で項目を選び、Ⓐボタンで決定すると'97~'98のスタッツ(チームやプレイヤーの成績・情報)を確認できます。



得点

成功回数/回数(成功率)

- ●Team Select ………………… チームのスタッツの確認ができます。
- Player Stats ………………… 選手のスタッツの確認ができます。
- Team Info ………………… 全29チームの情報を見ることができます。
- Standings ………………… 勝敗率の確認ができます。
- Leaders ………………… 得点などのランキングの確認ができます。
- ●Exit ………………… 「Mode」画面に戻ります。

■ 選手のスタッツを確認する場合

「Team Select」を選び、Ⓐボタンで決定します。チームリストの中からチームを選び、Ⓐボタンで決定します。次に「Player Stats」を選び、Ⓐボタンで決定します。3Dスティック⬆⬇で見ることができます。

◆ Rトリガーボタンで%表示に切り替わります。

Schedule

- ●チーム選択 ………………… 3Dスティック(✚字キー)⬅➡でチームを選択します。
- USER TEAM SCHEDULE ‥ ユーザーチームのみの試合スケジュールが表示されます。
- ALL TEAM SCHEDULE ‥ 全てのNBAチームのスケジュールが表示されます。
- ●Schedule ………………… 選んだチームのスケジュールを3Dスティック(✚字キー)⬅➡で順番に確認します。



Player Edit

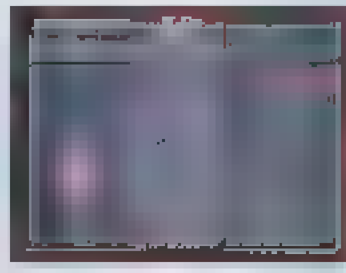
選手のスタイル、タイプ、能力パラメータを自由に設定し、オリジナル選手を作ります。
作成したエディットプレイヤーは「F.A.選手リスト」に登録されます。各モードのSet Up画面の「F.A.」でチームに登録すると、試合に出場できるようになります。

◆エディットプレイヤーは10人まで登録できます。

◆すでにエディットプレイヤーが10人登録されている場合、新しく登録することはできません。その場合Edit画面の「Delete」でエディットプレイヤーを削除してください。

★F.A.(フリーエージェント)について→P.13

1 3Dスティック(✚字キー)↑↓で項目を選び、←→で設定します。



◆「Name」と「Bandage」はⒶボタンで各入力モードに進みます。

◆ トリガーボタンでユニフォームが選べます。(チーム配属に関係ありません。)

2 「Abilities」を選び、Ⓐボタンで決定すると、能力パラメータを細かく設定できます。項目の右側にゲージが表示されますので、3Dスティック(✚字キー)↑↓で項目を選び、←→で各パラメータの値を0〜100で設定します。

◆項目の左側に◀がついている項目は、Cボタンユニット でより細かい設定ができます。3Dスティック(✚字キー)↑↓で項目を選び、←→で変更します。Cボタンユニット でEdit画面に戻ります。

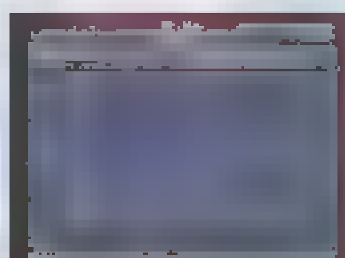
3 設定終了後、「OK」を選び、Ⓐボタンで決定します。

■ エディットプレイヤーのセーブについて

各モード内のSet Up画面で「Save」を選び、Ⓐボタンで決定します。確認画面が表示されますので、「YES」を選び、Ⓐボタンで決定します。

◆このゲームのノートを作らずにゲームを始めた場合、データのセーブはできません。

■ エディットプレイヤーのロードについて



Edit画面の「Load」を選び、Ⓐボタンで決定します。
ロード画面が表示されます。「Load」を選び、Ⓐボタンで決定。
ロードする選手を選び、Ⓐボタンで決定します。

■ エディットプレイヤーの削除について

Edit画面で「Load」を選び、Ⓐボタンで決定します。ロード画面が表示されます。「Delete」を選び、Ⓐボタンで決定。削除する選手を選び、Ⓐボタンで決定します。Ⓑボタンで Edit画面に戻ります。

◆「Delete」でプレイヤーリストの残り人数を5人以下にすることはできません。

Options

ゲーム設定、ルール設定等、試合中に関するオプションを設定します。
3Dスティック(✚字キー)⬆⬇で項目を選び、⬅➡で設定します。



QTR. LENGTH …………… 3分、5分、8分、12分の中から1クォーターの長さを設定します。

◆1試合は4つのクォーターから構成されています。

LEVEL …………………… 難易度を4段階の中から設定します。

STAMINA ………………… 選手が試合中に疲労する、しないをON/OFFで設定します。

◆スタミナは1試合が終了すれば回復します。

TIME OUT LIMIT ……… タイムアウトの回数制限あり、なしをYES/NOで設定します。

REPLAY …………………… 試合中のリプレイ表示する、しないをON/OFFで設定します。

PLAYER DISPLAY …… 試合中の選手の識別表示を名前、ゼッケン、ポジション、表示なしの中から設定します。

Camera Options ……… Ⓐボタンで「Camera View Options画面」が表示され、試合中の視点を変更することができます。Ⓑボタンで戻ります。

Rules ……………………… Ⓐボタンで「Rules画面」が表示され、試合中のルールを設定することができます。Ⓑボタンで戻ります。

★ルールについて→P.32

Reset ……………………… 初期設定に戻します。

Exit ………………………… 「Main Menu」に戻ります。

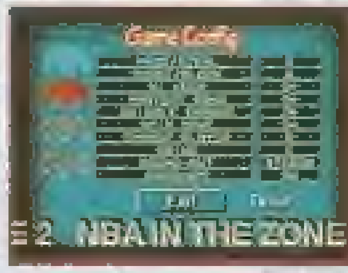
Game Config／Load

Game Config

「Key Config」、「SOUND」、「ANNOUNCE」の設定ができます。

■ 変更の仕方

変更したい項目を3Dスティック（✚字キー）⬆⬇で選び、変更したいボタンを押すとKey Configを変更することができます。



SOUND-OUT ………… ゲーム中のサウンドの設定をステレオ、モノラルで設定できます。

ANNOUNCE ………… ゲーム中のアナウンスをON/OFFで設定できます。

Reset ………………… 初期設定に戻します。

Exit …………………… 「Main Menu」に戻ります。

Load

コントローラパックに保存された「Playoffs」、「Season」の試合データ、「Season」のスタッツデータ、「Options」、「Game Config」、各Set Up画面で変更したデータ（Edit選手含む）のロードができます。



1 「Main Menu」で「Load」を選び、Ⓐボタンで決定します。

2 確認メッセージが表示されます。
「データ1」「データ2」から選び、Ⓐボタンで決定します。

ルール

試合は1クォーター(3.5.8.12分)×4クォーターで行われます。引き分けはなく、同点の場合はオーバータイムとなります。オーバータイム終了時で同点の場合は、勝敗が決まるまでオーバータイムされます。得点は3ポイントラインの外からシュートした場合は3点、フリースローは1点、それ以外のシュートは2点となります。

フリースロー

シュート体制に入ってからシュートするまでに相手にファウルされた場合などにフリースローが与えられます。

◆ディフェンシブファウルの時、シュートが成功していた場合。(バスケットカウント)
得点を加算した上、1スロー。

◆ディフェンシブファウルの時、シュートが失敗していた場合。
2スロー：2ポイントシュートだった時。　3スロー：3ポイントシュートだった時。

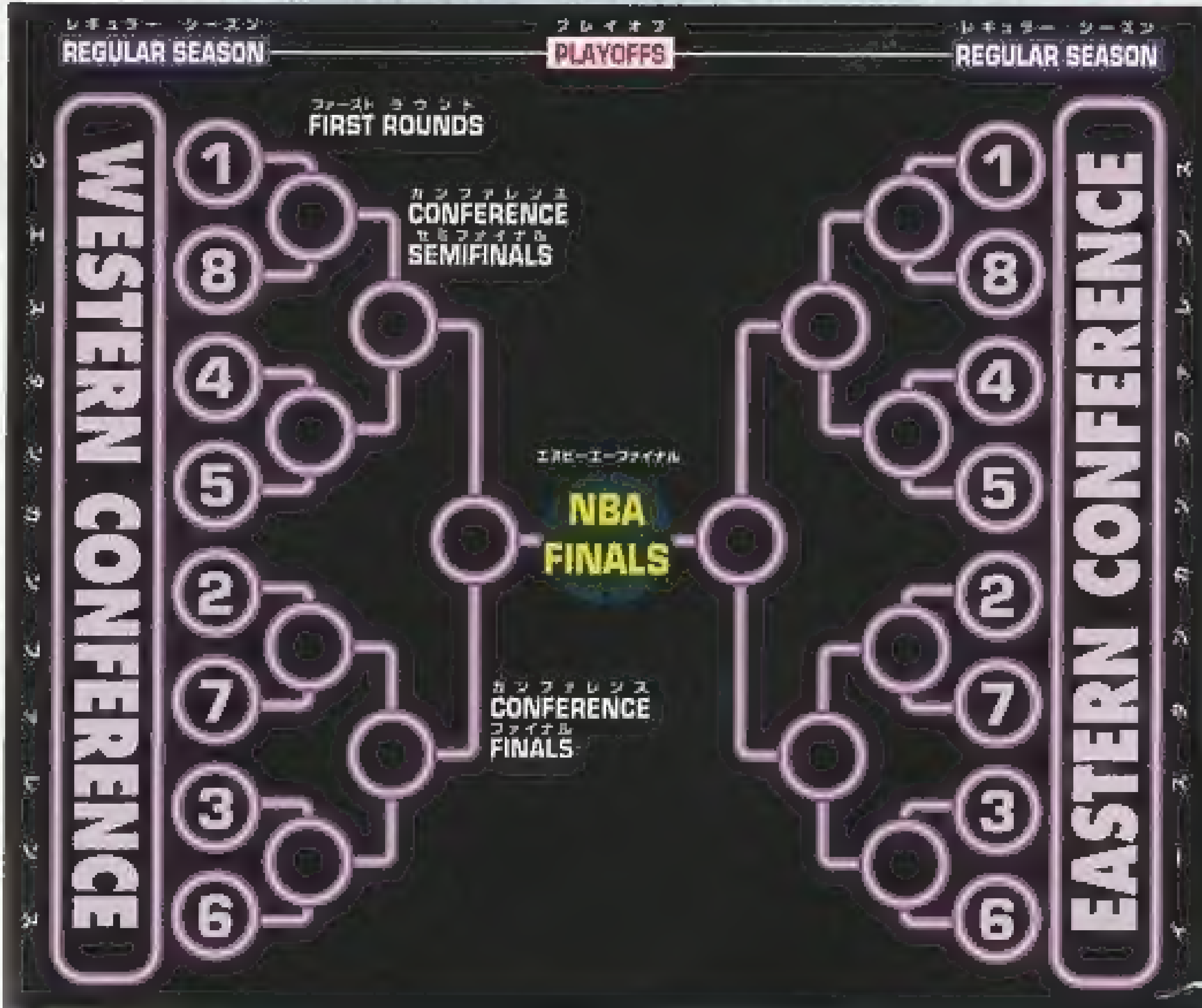
ファウル

ファウルは大きく分けて「バイオレーション」と「ファウル」があります。バイオレーションの場合、試合は相手チームのスローインから再開されます。ファウルはオフェンス時とディフェンス時で扱いが異なります。

◆基本的にシュート動作中にディフェンス側がファウルした場合、相手チームにフリースローが与えられます。オフェンス側のファウルは常に相手チームのスローインとなります。なお、シュート中以外のディフェンス側のファウルは、相手チームからのスローインで試合が再開されます。

◆以下のファウル、バイオレーションは「Options」の「Rules」で変更できます。

OUT OF BOUNDS	ボールがサイドライン、エンドラインからコートの外に出ること。ボールが外に出た場所からスローインで試合を再開します。
SHOT CLOCK VIOLATION	オフェンス側のプレイヤーが24秒以内にシュートをしない場合、相手側のボールになります。
10 SECOND VIOLATION	10秒以内に相手側のコートにボールを運ばなければ、相手側のボールになります。
5 SECOND VIOLATION	5秒以内にコートの中にスローインをしなければ、相手側のボールになります。
3 SECOND VIOLATION	攻めているコートのペイントゾーン上に3秒以上いると、相手側のボールになります。
BACK COURT	オフェンス時に相手コートへ運んだボールを自分のコート側へ戻すと、相手側のボールになります。
TRAVELING	ボールを持ったまま、決められた範囲を越えて足を動かすとバイオレーションとなり、相手側のボールになります。
GOAL TENDING	相手のシュートが落下し始めてから、リングよりも高い位置でボールに触れると、ゴールしたとみなされ相手の得点となります。
FOUL OUT	個人がファウルを6回とられると退場となり、その試合には復帰できません。
FT. PENALTY SITUATIONS	チームがファウルを5回以上とられると、相手チームにフリースローが与えられます。



■ NBA参加チーム

WEST14チーム、EAST15チームの計29チーム。

■ レギュラー・シーズン

レギュラー・シーズンでは、各所属地区で全82試合を戦い、所属地区の勝率上位8チームに入ることを目標としよう。

■ プレイオフ・トーナメント

NBAファイナル・チャンピオンを目指してトーナメントを戦います。
ラリー・オブライエン(優勝トロフィー)はどのチームの手に・・・!?

NINTENDO64

この64(ロクヨン)マークは、
任天堂および任天堂よりライセンス
許諾を受けているNINTENDO 64
関連製品に表示されています。

とNINTENDO64および振動パックは任天堂の商標です。　Licensed by NINTENDO

使用上のご注意

⚠警告

●使用しない時は、安全のためACアダプタのプラグをコンセントから必ず抜いてください。接続したままにしておくと、火災や故障の原因となることがあります。

●カセットの分解や改造は絶対にしないでください。故障や火災、感電の原因となります。

●雷がなりはじめたら、安全のためカセットや本体、ACアダプタに触らないでください。落雷によっては火災や感電の原因となります。

⚠注意

●NINTENDO 64をプロジェクションテレビ(スクリーン投影式のテレビ)に接続すると、残像現象(画面焼け)が生ずるため、接続しないでください。

●カセットはプラスチックや金属部品でできています。燃えると危険ですので捨てる場合は十分注意してください。

〈使用上のおねがい〉

●カセットを差し込む時は、カセットや本体に無理な力が加わらないように十分注意して、最後までしっかりと差し込んでください。無理な力で差し込むと、故障の原因となります。

●精密機器ですので、極端な温度条件下でのご使用や保管および強いショックを避けてください。

●端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。

●シンナー・ベンジン・アルコールなどの揮発油では絶対ふかないでください。材質が変質して傷めることがありますので注意してください。

●カセットを抜き差しする時は、必ずNINTENDO 64本体の電源スイッチを切ってください。電源スイッチを入れたままで抜き差しした場合、本体やカセットが故障することがあります。

●3Dスティックや十字キーを無理に操作すると、故障の原因になるばかりでなく、まれにゲームの進行に支障をきたすおそれがありますので注意してください。

コナミ株式会社

〒105-6021 東京都港区虎ノ門4-3-1

●商品に関するお問い合わせは●
お客様相談室
コナミホットライン
TEL03-3586-1573
ゲーム攻略方法、裏技等に関するご質問にはお答えできません。
受付時間 月曜日～金曜日(祝日を除く) 正午～午後7時まで

●修理に関するお問い合わせは
お買い求めのお店、もしくは下記まで●
コナミ カスタマーサポートセンター
TEL03-3586-5735
〒106-0032 東京都港区六本木1-4-30
受付時間 月曜日～金曜日(祝日を除く) 正午～午後7時まで

最新情報はコナミテレホンサービス(毎月2・4月曜日内容一新) 東京03-3436-2277 大阪06-6455-6477
インターネット情報サービス：ホームページアドレス http://www.konami.co.jp/

電話はお間違えのないようにお願いします。上記連絡先は予告なく変更される場合がありますのでご注意ください。

発売 コナミ コンピュータ エンタテインメント大阪　インターネット情報サービス http://www.konami.co.jp/kceo/